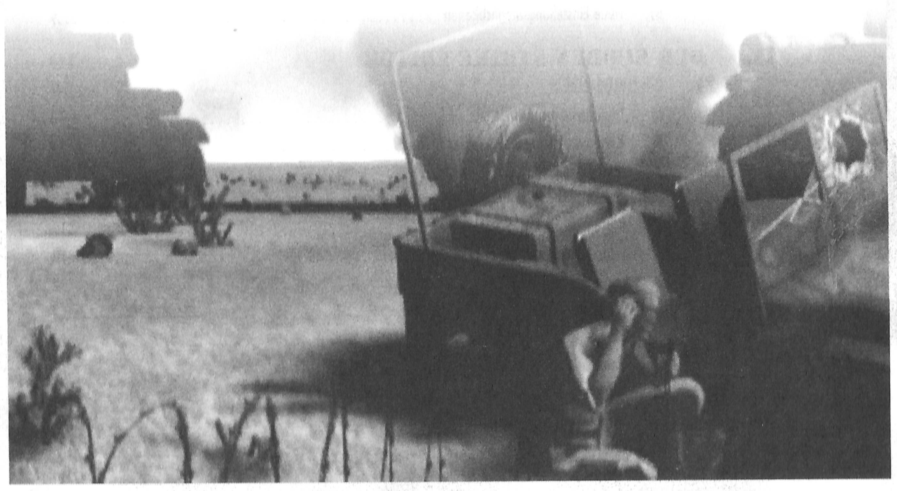
ZUSATZ-BEFEHLE

SUDDEN STRIKE

FOREVER

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS



I. INSTALLATION

Um Sudden Strike Forever installieren zu können, muss auf Ihrem Rechner bereits das original Sudden Strike installiert sein. Legen Sie die Sudden Strike Forever-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Das Installationsprogramm sollte automatisch starten.

Wenn nicht, ist vermutlich die AutoPlay-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerkes deaktiviert. Sie können in diesem Falle das Installationsprogramm von Hand starten, indem Sie das Programm Setup.exe auf der Sudden Strike Forever-CD per Doppelklick starten.

Folgen Sie nun den Anweisungen des Installationsprogramms. Nach erfolgreicher Installation können Sie Sudden Strike wie gewohnt über die Verknüpfung auf dem Desktop oder aus dem Startmenü aufrufen und die vielen neuen Features genießen.

II. DAS HAT SICH GEÄNDERT

1. MINEN LEGEN

Im original Sudden Strike haben die Soldaten die Minen genau dort abgelegt, wo sie gerade standen. Für das Add-On wurde die Steuerung leicht geändert:

Markieren Sie die Einheiten, die die Minen legen sollen. Wählen Sie "Minen legen" aus dem Befehlsmenü. Klicken Sie nun mit rechts auf die Stelle, an der die Minen abgelegt werden sollen.

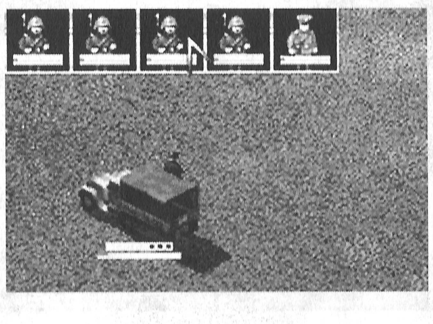
2. BRÜCKEN REPARIEREN

Im Original musste man erst die Versorgungs-LKWs auf die Brücke fahren, um dann "Brücke reparieren" im Befehlsmenü auswählen zu können.

Nun können Sie jederzeit einen Versorgungs-LKW markieren, "Brücke reparieren" aus dem Befehlsmenü wählen und mit Rechtsklick auf die beschädigte Brücke die Reparatur anordnen.

3. GEZIELTES AUSLADEN VON EINHEITEN

Im Gegensatz zu vorher kann man in Sudden Strike Forever gezielt einzelne Einheiten aus Fahrzeugen oder Gebäuden holen. Sobald ein Objekt, das Infanteristen enthält, alleine markiert ist, erscheinen diese Infanteristen links oben auf dem Bildschirm. Durch einen Linksklick auf den entsprechenden Soldaten wird dieser ausgeladen bzw. verlässt das Gebäude.



III. DAS IST NEU

1. VIER NEUE KAMPAGNEN

Auf dem Einzelspieler-Bildschirm kann man nun zwischen den Original-Kampagnen, den Add-On-Kampagnen und den Einzelspielerkampagnen wählen.

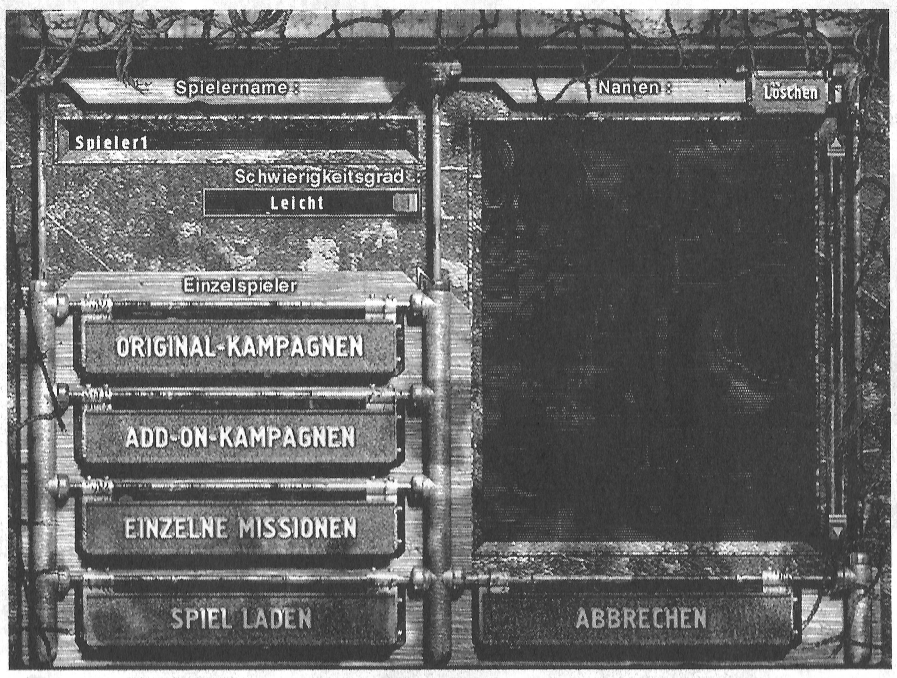
Wählt man die Add-On-Kampagnen, so stehen einem vier neue Kampagnen zur Verfügung: Eine aus Sicht der US-Truppen im herbstlichen Westeuropa, eine aus Sicht der englischen Truppen in Nordafrika, eine aus Sicht der deutschen Truppen im winterlichen Russland sowie eine aus Sicht der Russen in Osteuropa.

2. NEUE EINZELMISSIONEN

Unter dem Menüpunkt "Einzelne Missionen" finden sich sieben neue Schlachten. Alle sind mit dem Kürzel SuF markiert.

3. NEUE MULTIPLAYERKARTEN

Reihenweise neue Mehrspielerkarten sind ebenfalls Teil dieses Add-On. Zusammen mit den einstellbaren Grundparametern des Mehrspielerspiels ergeben sich viele abwechslungsreiche Varianten. Mehr dazu im Kapitel über den Mehrspielermodus.



4. SCHWIERIGKEITSGRADE

Auf dem Auswahlbildschirm zwischen Kampagnen und "Einzelne Missionen" lässt sich in Sudden Strike Forever der Schwierigkeitsgrad einstellen. Es stehen drei Schwierigkeitsstufen zur Verfügung: Einfach, Mittel und Schwer. Der mittlere Schwierigkeitsgrad entspricht der Schwierigkeit des Originals.

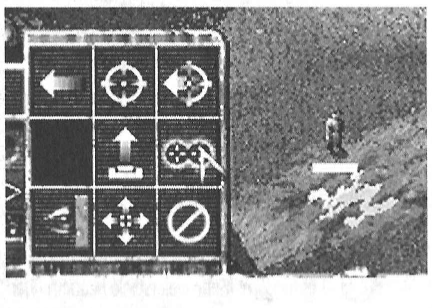
Der eingestellte Schwierigkeitsgrad wirkt sich auf alle Einzelspielermissionen aus, also sowohl auf die Originalmissionen als auch wie auf die neuen.

5. NEUE SPIELELEMENTE

A) FERNGLÄSER

Die Generäle in Sudden Strike Forever besitzen Ferngläser, die es ihnen ermöglichen, sehr weit zu blicken, allerdings nur in die angegebene Richtung.

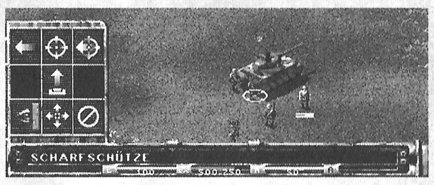
Um das Fernglas einzusetzen, markieren Sie einen General und wählen Sie "Fernglas" aus dem Befehlsmenü. Klicken Sie nun mit rechts auf den Punkt auf der Karte, in dessen Richtung der General blicken soll.



B) ERFAHRUNGSGEWINN DURCH OFFIZIERE

Einheiten, die sich in der Nähe eines Offiziers befinden, gewinnen dadurch an Erfahrung. Dies ist allerdings nur ein temporärer Bonus, der wieder entfällt, wenn der Offizier fällt oder sich die Einheiten sich zu weit von ihm entfernen.

In der Statuszeile wird die Erfahrung mittels zweier Zahlen dargestellt: die erste gibt die eigene Erfahrung der Einheit an, die zweite ihre Erfahrung zuzüglich des Offiziersbonus (letztere erscheint nur, falls sich tatsächlich ein Offizier in der Nähe befindet).



C) RÜCKWÄRTS FAHREN

Da die Panzer in Sudden Strike unterschiedlich starke Panzerung in unterschiedlichen Richtungen aufweisen, ist es oft sinnvoll, seine Einheiten auf den Feind auszurichten, damit die starke Frontpanzerung eventuelle Treffer auffangen kann (hierzu konnte man schon im original Sudden Strike die "Drehen"-Funktion einsetzen). In Sudden Strike Forever besteht nun die Möglichkeit, sich zurückzuziehen, ohne dem Gegner die verwundbare Rückseite zuzukehren. Hierzu wählt man den Panzer aus und klickt mit rechts hinter den Panzer. Er wird nun rückwärts zu der angegebenen Stelle fahren.

6. NEUE EINHEITENTYPEN

Neben diversen neuen Panzern, Infanteristen, Transportern und Gebäuden gibt es in Sudden Strike Forever auch neue Gattungen von Einheiten.

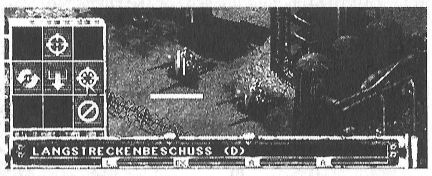
A) SCHWERE HAUBITZEN

Schwere Haubitzen haben eine extrem hohe Reichweite und richten eine Menge Schaden an. Der Nachteil ist, dass sie nicht von Soldaten gezogen werden können. Die einzige Möglichkeit, sie zu bewegen besteht darin, sie an einen LKW anzuhängen.

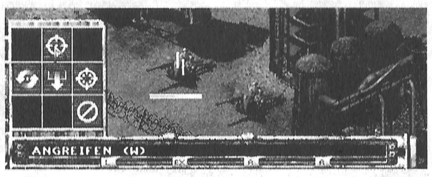
B) LEICHTE HAUBITZEN

Leichte Haubitzen können, wie die Haubitzen im original Sudden Strike, auch von Infanteristen bewegt werden. Ihre Reichweite und Durchschlagskraft ist geringer als die der schweren Haubitzen, dafür besitzen sie aber den Vorteil zweier unterschiedlicher Feuermodi: einen indirekten für große Entfernungen und den direkten, falls das Ziel schon nahe herangekommen ist.

Indirektes Feuern:



Direktes Feuern:



C) SCHWERE MÖRSER

Diese haben eine höhere Reichweite und Wirkung als die Mörser im Original. Sie müssen in LKW verladen bzw. an LKW angehängt werden, um bewegt werden zu können.

D) TRAGBARE MÖRSER

In Sudden Strike Forever gibt es eine neue Infanterieeinheit, die mit einem tragbaren Mörser bewaffnet ist. Diese mobilste Form der Artillerie kann insbesondere dann sehr großen Schaden anrichten, wenn sie für Guerillataktiken eingesetzt wird.

E) LADUNGSTRÄGER

Die Deutschen in Sudden Strike Forever verfügen über fahrbare Bomben, genannt Ladungsträger, die explodieren, sobald sie nahe genug an eine feindliche Einheit herankommen oder zerstört werden. Dabei können sie gewaltigen Schaden anrichten.

F) SANITÄTER

Außer den SanKWs gibt es in Sudden Strike Forever jetzt auch als Sanitäter ausgerüstete Infanteristen. Sie heilen selbstständig verwundete Infanterieeinheiten in ihrer Umgebung. Man kann ihnen durch einen einfachen Rechtsklick auf ein verwundete Infanterieeinheit befehlen, diese zu heilen.

7. MULTIPLAYER

A) LOBBYUNTERSTÜTZUNG

Sudden Strike Forever unterstützt GameSpy Arcade. Damit ist es möglich, Mehrspielerspiele bequem über das Internet zu starten. Hierzu ist eine direkte Verbindung mit dem Internet notwendig, eine

Anbindung über einen Proxy reicht nicht.

Falls Sie GameSpy Arcade noch nicht installiert haben, finden Sie dieses Programm auf der Sudden Strike Forever CD im Verzeichnis "Data" unter dem Namen GameSpyArcade.exe. Starten Sie dieses Programm und führen Sie die Installation durch.

Starten Sie GameSpy Arcade z.B. über das Startmenü.

Registrieren Sie sich bei GameSpy Arcade.

Wählen Sie nach der Installation "Scan for Game" im "Files"-Menü. Das Programm sucht nun nach dem installierten Sudden Strike auf Ihrem PC.

Sobald Sudden Strike gefunden wurde, wird automatisch der GameSpy-Support heruntergeladen. Sollte dies nicht geschehen, so stellen Sie sicher, dass Sudden Strike Forever installiert ist und starten Sie GameSpy Arcade erneut.

Nun erscheint in GameSpy das Sudden Strike Symbol. Klicken Sie auf dieses Symbol, um die Sudden Strike Lobby zu betreten. Hier können Sie chatten, neue Spiele eröffnen oder anderen Spielen beitreten.

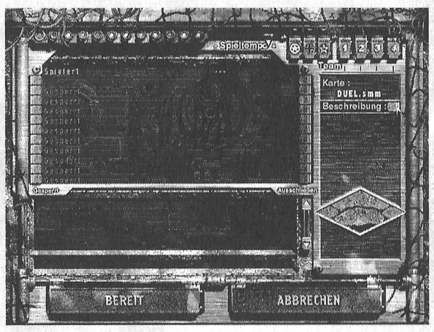
Jeder Spieler, der einem Spiel beitritt, muss auf den "Ready"-Button drücken. Sobald dies geschehen ist, kann der Spieler, der das Spiel eröffnet hat, den "Start"-Button drücken.

Nun wird Sudden Strike automatisch gestartet und die Spieler befinden sich sofort im Mehrspielermenü von Sudden Strike. Von hier an läuft alles wie beim gewöhnlichen Spiel.

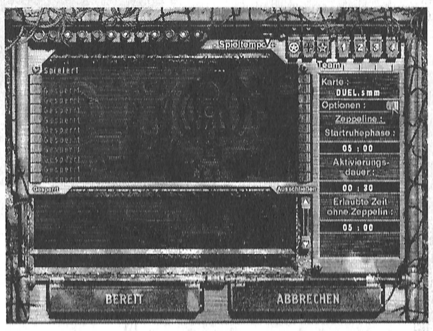
B) NEUE EINSTELLUNGSMÖGLICHKEITEN

Abgesehen von einer Reihe neuer Karten bietet Sudden Strike Forever auch durch diverse Einstellungsmöglichkeiten eine Menge Abwechslung im Mehrspielermodus.

Um diese Einstellungen vorzunehmen, klicken Sie auf den Schalter neben dem Wort "Beschreibung".



Nun sehen Sie den Optionsbildschirm.



Es gibt drei verschiedene Zeiteinstellungen, die das Mehrspielerspiel entscheidend prägen.

Start-Ruhephase: Dies ist die Zeit nach Spielbeginn, nach der zum ersten Mal eine Zeppelingruppe eingenommen werden kann. Durch

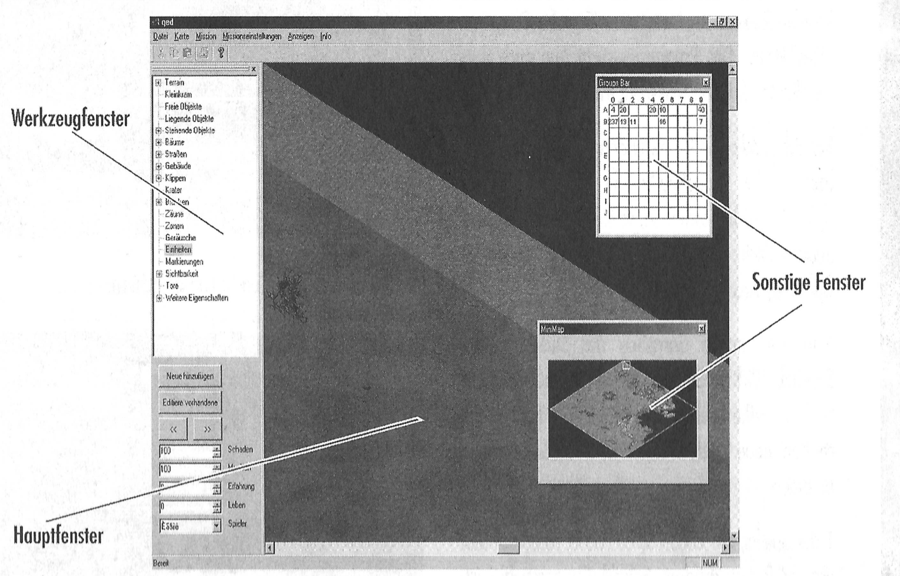
eine lange Start-Ruhephase werden Überraschungsangriffe in der Startphase erschwert.

Aktivierungsdauer: Dies ist die Zeit, die eine Zeppelingruppe ununterbrochen gehalten werden muss, bis sie als eingenommen gilt.

Erlaubte Zeit ohne Zeppelin: Wenn ein Spieler länger als diese Zeit keinen Zeppelin in seinem Besitz hat, dann hat er verloren.

Die Zeit wird in Minuten:Sekunden angegeben. Um einen der Werte zu ändern, klicken Sie mit links auf die angegebene Zeit. Geben Sie die gewünschte neue Zeit ein und bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste.

IV. DER SUDDEN STRIKE EDITOR



Mit diesem Programm können Sie Karten und Missionen für Sudden Strike erstellen. Der Editor umfasst alle Funktionen, die auch den Missionsdesignern von Fireglow zur Verfügung standen. Sie finden den Editor im Startmenü oder direkt auf Ihrem Desktop unter der Bezeichnung "Karteneditor".

1. GRUNDLAGEN

A) OBERFLÄCHE DES EDITORS

In der Menüleiste befinden sich die wichtigsten Funktionen, wie das Speichern und Laden von Karten und Missionen. Die Werkzeugleiste enthält alles, was man braucht, um Objekte auf der Karte zu platzieren.

Im Anzeigenmenü können weitere Fenster zugeschaltet werden.

Alle Fenster können verschoben und in der Größe angepasst werden. Sie können Fenster auch außerhalb des Hauptfensters platzieren.

B) KARTEN U. MISSIONEN IN SUDDEN STRIKE

Karten in Sudden Strike definieren den Ort, an dem eine Mission spielt. Das Terrain und die statischen Objekte sind Teil der Karte.

Missionen definieren die Truppen, die an der Mission teilnehmen werden, u. deren Verhalten. Abgesehen von der Karte besteht eine Mission aus folgenden Elementen: anfängliche Einheitenpositionen, Skriptschalter, Textausgaben, Geräusche, bestimmte Objekte, Zonen, Verstärkung, ...

2. MEINE ERSTE EIGENE MISSION

Dieser Abschnitt ist nur eine Kurzeinführung in den Editor. Detaillierte Erklärungen folgen in späteren Kapiteln.

- Starten Sie den Editor.
- Wählen Sie im Menü "Karte" den Punkt "Karte laden". Doppelklicken Sie auf die Karte mit der Nummer 001, um diese zu laden.
- Wählen Sie im Menü "Mission" den Punkt "Neue Mission". Bestätigen Sie die mit "OK".
- Wählen Sie im Werkzeugfenster den Punkt "Einheiten".
- Drücken Sie im Werkzeugfenster den Button "Neue hinzufügen".
- Verwenden Sie im neu erstellten Fenster den Schieberegler links, um eine Einheit auszuwählen.
- Klicken Sie auf das leere Rechteck links unten, um diese Einheit zu aktivieren. Klicken Sie auf "OK".
- Platzieren Sie die Einheit durch Linksklick auf der Karte. Sie können auch an mehrere Stellen klicken und so mehrere Einheiten dieses Typs platzieren.
- Wählen Sie ganz unten im Werkzeugfenster das Auswahlfeld "Spieler" und stellen Sie es auf "Gegner".
- Klicken Sie wieder auf "Neue hinzufügen", suchen Sie sich eine neue Einheit aus, klicken Sie auf das Bild links unten im Fenster und klicken Sie auf OK.
- Platzieren Sie die Einheiten des Gegners auf der Karte.
- Wählen Sie "Skript" aus den Menü "Missionseinstellungen".
- Klicken Sie auf "Neu" und geben Sie im Textfenster ganz oben "Sieg" ein.
- Klicken Sie im untersten Teilfenster auf "Einheiten von Spieler"; der Satz erscheint jetzt im obersten Fenster.
- Klicken Sie auf die <<*>> Symbole und vervollständigen Sie den Satz zu: "Es sind aktive Einheiten von Spieler Gegner genau 0".

- Kicken Sie in das mittlere Fenster.
- Wählen Sie "Beende Mission als" und vervollständigen Sie den Satz zu "Beende Mission als Sieg".
- Klicken Sie auf "OK".
- Dieser Skriptschalter ist nun fertig. Wiederholen Sie den Vorgang und erstellen Sie einen Schalter mit dem Namen "Niederlage". Seine Sätze sollten "Es sind aktive Einheiten von Spieler Spieler genau 0" und "Beende Mission als Niederlage".
- Verlassen Sie das Skriptfenster mit "OK".
- Wählen Sie "Mission speichern" aus dem Menü "Mission". Klicken Sie auf einen freien Speicherplatz und drücken Sie "OK".
- Geben Sie einen Namen für diese Mission ein.
- Wählen Sie "Als Einzelmission fertig stellen" aus dem Missionsmenü.
- Geben Sie den Namen ein, mit dem diese Mission in Sudden Strike zu sehen sein soll und drücken Sie "Speichern". Verwenden Sie bitte keine Umlaute oder Sonderzeichen.
- Starten Sie Sudden Strike. Unter "Einzelne Missionen" finden Sie nun Ihre neue Mission.

3. KARTEN UND WIE MAN SIE ERZEUGT

A) KARTEN LADEN

Das Erstellen von schönen Karten ist eine Menge Arbeit. Wer mehr Spaß an der eigentlichen Missionserstellung hat, kann deshalb einfach eine schon existente Karte laden und direkt beim Kapitel über die Missionserstellung weiterlesen. Um eine Karte zu laden, wählen Sie einfach in der Menüzeile das Menü "Karte" und den Menüpunkt "Karte laden".

B) NEUE KARTEN ERSTELLEN

Wählen Sie das Menü "Karte" und den Menüpunkt "Neue Karte". Geben Sie nun Größe und Schema der Karte an.

C) KARTENGRÖSSE: DIE ZELLEN

Eine Karte bei Sudden Strike besteht aus Zellen. Typische Kartengrößen liegen zwischen 128x128 bis 512x512 Zellen.

Beachten Sie bitte, dass Missionen höchstens auf 256x256 Zellen stattfinden können. Wenn Sie eine größere Karte erzeugen, so muss für die Mission ein bestimmter kleinerer Ausschnitt der Karte angegeben werden, auf dem sie stattfinden soll.

Üblicherweise verwendet man Karten, die größer als 256x256 sind, um eine Folge von Missionen auf ihnen spielen zu lassen. Die Ausschnitte, welche die Missionen von der Karte verwenden, können sich dabei auch überlappen.

D) SCHEMATA

Wenn Sie eine neue Karte erstellen wollen, müssen Sie sich zuerst für das grundlegende Schema entscheiden, aus welchem die Karte aufgebaut wird.

Ein Schema ist die Menge von Bildern, die verwendet wird, um eine bestimmte Jahreszeit und/oder bestimmte Geländetypen darzustellen. Derzeit gibt es vier Schemata in Sudden Strike: Sommer, Strand, Winter und Wüste.

E) **TERRAIN**

Jede Zelle einer Karte ist mit einem rhomboiden Bild belegt. Diese Bilder erzeugen zusammen das Terrain. In diesem Editor legt man nicht die Bilder fest, sondern gibt einfach nur in den Ecken der Zellen das gewünschte Gelände an.

In jedem Schema gibt es eine Anzahl von Terraintypen. Diese können unter "Terrain" im Werkzeugfenster ausgewählt werden. Das Werkzeugfenster kann man anzeigen, indem man im Menü "Anzeigen" den Eintrag "Werkzeuge" markiert.

Nachdem ein Terrain ausgewählt ist, kann man mit der Maus und gedrückter linker Maustaste dieses Terrain auf die Karte malen.

Unter "Terrain" im Werkzeugfenster findet sich auch noch der Punkt "Helligkeit einstellen". Wird dieser angewählt, so erscheinen unten im Werkzeugfenster noch zwei Schieberegler. Diese dienen dazu, die Pinselgröße und die Helligkeit beim Malen des Terrains zu bestimmen. Unterschiedliche Helligkeiten sind ein wichtiger Faktor, um Karten realistischer erscheinen zu lassen.

F) **UNTERZELLEN**

Eine Zelle ist zu groß für einige Objekte, wie z.B. Soldaten oder Bäume. Daher ist jede Zelle nochmals in vier Unterzellen eingeteilt. Ob eine Zelle belegt ist oder nicht, wird auf Unterzellenebene verwaltet.

G) **BLOCKIERTE ZELLEN**

Eine blockierte Zelle ist eine Zelle, die von keiner Einheit passiert werden kann. Das Blockieren passiert auf Unterzellenebene. Ob blockiert wird oder nicht, wird durch die Platzierung von statischen Objekten entschieden. Allerdings kann man Zellen auch manuell unpassierbar oder passierbar machen. Dazu wählt man "Blockierte Zellen" aus dem Werkzeugfenster. Nun werden alle blockierten Zellen rot markiert und können mit der Maus editiert werden.

H) **SICHTBARKEIT**

Damit das Terrain die Sichtbarkeit beeinflusst, müssen noch die Sichtbarkeitsmarkierungen gesetzt werden. Dies geschieht über den Punkt "Sichtbarkeit" im Startmenü. Es gibt drei Einstellungen: "erniedrigt", "erhöht", und wenn keines von beiden gilt: "normal". Die Sichtbarkeitsmarkierungen werden wieder mit der Maus auf die Karte gemalt und wirken wie folgt:

Wenn eine Einheit in eine Richtung blickt und dabei auf eine als "erniedrigt" markierte Zelle trifft, ohne zuvor auf eine als "erhöht" markierte getroffen zu sein, so endet die Sicht dieser Einheit an der erniedrigten Zelle.

I) **PONTONBRÜCKEN**

Mögliche Bauorte für Pontonbrücken werden automatisch ermittelt. Damit eine Pontonbrücke gebaut werden kann, muss das Ufer niedrig und gerade sein.

J) **STATISCHE OBJEKTE**

Im Werkzeugfenster finden sich große Mengen statischer Objekte, die auf der Karte platziert werden können. Dazu wählt man einfach die gewünschte Kategorie (z.B. "Gebäude" und dann "2" aus, und schon erscheint ein Menü mit den dazugehörigen Objekten). Bei Objekten, die unterschiedliche

Schadensstufen haben, können diese durch einen Schieberegler unten im Werkzeugfenster eingestellt werden.

Besondere statische Objekte sind Bäume und Zäune. Bäume geben Infanterie, die sich in ihrer Nähe befindet, einen Bonus. Zäune blockieren eine Zelle nur für leichte Einheiten, nicht aber für Panzer.

K) UMGEBUNGSGERÄUSCHE

Unter dem Punkt "Geräusche" können bestimmte Geräuscheffekte eingestellt werden, die der Spieler hört, wenn der Bildschirm auf den mit einem Lautsprecher markierten Teil der Karte blickt. Um einen Lautsprecher zu platzieren, wählt man "Geräusche", dann "Neue hinzufügen", sucht sich ein Geräusch aus und klickt mit links in die Karte.

L) ERSTELLEN VON MISSIONEN

Bevor man eine Mission erstellen kann, muss erst eine Karte geladen sein.

Um eine neue Mission zu erstellen, wählen Sie im Menü "Mission" den Punkt "Neue Mission". Geben Sie die Größe des gewünschten Kartenausschnittes an. Er muss zwischen 128x128 und der tatsächlichen Größe der Karte liegen, sollte aber 256x256 nicht übersteigen.

Der gewählte Ausschnitt kann dann bei gedrückter Umschalttaste mit den Pfeiltasten auf der Tastatur verschoben werden.

M) EINHEITEN

Um Einheiten auf der Karte zu platzieren, wählen Sie "Einheiten" aus dem Werkzeugfenster. Wählen Sie nun "Neue hinzufügen". Es erscheint das Einheitenauswahlfenster. Links oben befindet sich ein Schieberegler, mit dessen Hilfe man die Einheiten auswählen kann. Mit Hilfe der Schalter rechts davon und darunter kann man die angebotenen Einheiten z.B. auf russische Panzer einschränken, was die Suche nach einer speziellen Einheit sehr erleichtert.

Wenn Sie die gewünschte Einheit gefunden haben, klicken Sie auf das Quadrat links unten, um die Auswahl zu bestätigen. Klicken Sie auf "OK", um das Fenster zu schließen. Sie können jetzt mit Linksklick Einheiten auf der Karte platzieren. Mit Rechtsklick löschen Sie sie wieder.

Sie können die zu platzierende Einheit in die gewünschte Richtung drehen, indem Sie die "<<" und ">>" Schaltflächen verwenden (oder Sie verwenden die "," und "." Tasten auf der Tastatur).

Einheiten mit Ladung, z.B. LKW, werden wie folgt erzeugt: Wählen Sie die Einheit wie gewohnt aus. Nachdem Sie die Einheit durch einen Klick in das Rechteck links unten bestätigt haben, klicken Sie auf den Button "Inhalt". Jetzt können Sie z.B. Infanteristen auswählen und diese mit Hilfe des ">>"-Buttons in dem Fahrzeug platzieren.

Die Seite, der eine Einheit angehört, wird im Werkzeugfenster unter dem Auswahlfenster "Spieler" angegeben.

Um Einheiten, die sich schon auf der Karte befinden, zu editieren, gehen Sie auf "Editiere existierende" und benutzen Sie die Maus auf der Karte, um die Einheiten zu markieren.

Einheiten haben folgende Parameter:

Schaden (oder Hitpoints): Dieser Wert liegt zwischen 0 und 100. Eine unbeschädigte/unverletzte Einheit hat den Wert 100.

Munition: Im Bereich von 0-100. Voll aufgeladen ist die Einheit bei einem Wert von 100.

Erfahrung: Im Bereich von 0-100. Je höher der Wert ist, um so schneller ist die Einheit, schießt genauer, sieht weiter, ...

Gruppe: Gibt an, welcher Gruppe die Einheit zugeordnet ist (siehe auch den Absatz über Gruppen)

Leben: Einheiten können über das Skript wiederbelebt werden. Dieser Parameter gibt an, wie oft dies geschehen kann.

N) FLUGZEUGE

Um einem Spieler Flugzeuge zuzuweisen, wählen Sie im Menü "Sonstige" den Punkt "Spieler".

O) TORE

Tore definieren die Stellen auf der Karte, an denen neue Einheiten während der Mission erscheinen können. Jedes Tor hat einen Eintrittsbereich (Linksklick, rote Flagge) und einen Zielpunkt (Rechtsklick, blaufarbene Flagge). Bei Toren mitten auf der Karte ist der Eintrittsbereich immer nur eine Zelle groß. Bei Toren am Kartenrand kann die Größe über den Schieberegler im Werkzeugfenster eingestellt werden. Die Tore am Kartenrand müssen direkt außerhalb der eigentlichen Karte platziert werden.

Im Multiplayer ist es noch wichtig, dass die blaufarbene Flagge sich in der Zone mit der entsprechenden Nummer befindet (Flagge A in Zone 1, Flagge B in Zone 2, ...).

P) RESERVEN

Reserven können durch das Skript über ein Tor auf die Karte geschickt werden. Das Dialogfenster erreichen Sie über das Menü "Missionseinstellungen" und den Menüpunkt "Reserven". Der Dialog verläuft ähnlich wie bei der normalen Einheitenauswahl. Geben Sie der so eingestellten Reserve einen Namen im Textfenster links unten, damit Sie sich nachher im Skript darauf beziehen können.

Wenn eine Verstärkung über das Skript losgeschickt wird, ist sie meist noch eine Weile unterwegs, bis sie auf der Karte ankommt. Solche Einheiten können im Skript als "unterwegs" abgefragt werden.

R) ZONEN

Eine Zone besteht aus einer beliebigen Anzahl Zellen der Karte. Sie sind entscheidend, um Bereiche auf der Karte für das Skripting zu markieren. Um Zonen zu betrachten und zu editieren, wählt man im Werkzeugfenster den Punkt "Zonen". Eine Zelle kann immer nur einer Zone zugeordnet sein.

S) MARKIERUNGEN

Dieser Punkt findet sich ebenfalls im Werkzeugfenster. Markierungen sind immer nur eine Zelle groß. Sie dienen dazu, um bestimmte Gebäude für das Skripting zu markieren.

Im Multiplayerspiel entsprechen diese Markierungen den Zeppelinen.

T) SKRIPTING

Unter dem Skripting versteht man die spieleigene Programmiersprache, mit der das Verhalten des Computergegners, Siegbedingungen und ähnliches festgelegt werden.

Das Skripting besteht aus einer Menge von Bedingungen, die mit bestimmten Aktionen verknüpft sind. Eine solche Bedingung zusammen mit ihren Aktionen heißt "Schalter".

Um das Skript einer Mission zu editieren, wählen Sie den Punkt "Skript" aus dem Menü "Missionseinstellungen". Hier können Sie auswählen, ob Sie bereits existierende Schalter editieren oder einen neuen hinzufügen möchten.

Der Dialog zum Editieren und Neuerstellen eines Schalters ist in drei Fenster aufgeteilt. Das erste (obere) Fenster beinhaltet die Bedingung, die abgeprüft wird, das zweite (mittlere) die Befehle, die ausgeführt werden, wenn diese Bedingung erfüllt ist. Das dritte Fenster bietet die zur Verfügung stehenden Bedingungen und Befehle an.

Klicken Sie mit links in das oberste der drei Fenster. Im untersten erscheinen nun die zur Auswahl stehenden Bedingungen. Sie können nun durch Linksklick auf eine der Bedingungen selbige aktivieren. Sie erscheint daraufhin im oberen Fenster. Um Sie wieder zu löschen, rechtsklicken Sie auf diese Bedingung im oberen Fenster. Bei den Bedingungen müssen meistens noch bestimmte Parameter eingestellt werden. Diese sind durch Platzhalter <<*>> gekennzeichnet. Klicken Sie auf einen der Patzhalter, um einen konkreten Wert einzutragen. Bedingungen können durch "und" und "oder" verknüpft werden, auch Klammern sind erlaubt.

Klicken Sie nun in das mittlere Fenster. Im unteren erscheinen nun die hierfür möglichen Befehle. Diese werden genau wie die Bedingungen ausgewählt und mit konkreten Werten versehen. Es können beliebig viele Befehle an eine Bedingung geknüpft sein.

Hinweis: Wenn eine Bedingung zu einem bestimmten Zeitpunkt zutrifft, so trifft sie oft auch eine Sekunde später noch zu. Damit die Befehle, die mit einer Bedingung verknüpft sind, nicht mehrfach ausgeführt werden, gibt es einen speziellen Befehl: "Entferne diesen Schalter". Damit wird ein Schalter aus den Skript entfernt, sobald er einmal geschaltet hat.

Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Schalter in der Liste stehen oder eingegeben werden, hat keinen Einfluss auf Ihre Ausführung. Sollen Schalter nur nach einem anderen Schalter ausgeführt werden oder solange, bis ein anderer Schalter geschaltet hat, so muss dieser eine Variable setzen, die dann von den anderen Schaltern abgefragt wird.

Die hierzu benötigten Skriptbefehle sind "Zelle setzen auf Wert" und die Abfrage "Wert in Zelle".

U) TIMER

Viele Operationen im Skript sollen zeitabhängig ausgeführt werden. Hierfür gibt es Befehle, um Timer zu starten und abzufragen. Alle Timer werden auf eine bestimmte Zeit gesetzt und zählen dann runter.

Es gibt 100 normale Timer (mit den Kennziffern 0-99) und einen speziellen Countdown-Timer. Wenn der Countdown-Timer gesetzt wird, erscheint die noch verbleibende Zeit nachher im Spiel links oben als Einblendung auf dem Bildschirm. Die anderen Timer werden nicht angezeigt.

V) GRUPPEN

Gruppen sind das wichtigste Element für das Skripting, also die Logik, die den Missionsablauf bestimmt. Eine Übersicht über die Gruppen findet man in Gruppenfenster.

Jede Gruppe verfügt über fünf Variablen, die ihr Verhalten bestimmen.

KI-Verhalten: Legt das grundlegende Verhalten der Gruppe fest. Mehr dazu im Abschnitt über das Einheitenverhalten. Da das gewünschte Verhalten meist stark von der Truppengattung abhängt, empfiehlt es sich, Panzer, LKW, Infanterie, etc. in getrennten Gruppen zu halten.

KI-Gruppe1 und KI-Gruppe2 beziehen sich auf andere Gruppen und sind Parameter für das KI-Verhalten.

KI-Zone1 und KI-Zone2 sind ebenfalls Parameter für das KI-Verhalten.

4. MEHRSPIELERMISSIONEN

Mehrspielermissionen unterscheiden sich grundlegend von Einzelmissionen. Hier können z.B. keine Einheiten auf der Karte platziert werden, sondern sie stehen nur als Reserven zur Verfügung. Richten Sie also für jeden Spieler ein Tor ein (Tor A für Spieler 1, Tor B für Spieler 2, ...).

Zudem sollten Sie die erlaubte Anzahl von Spielern und Teams einstellen. Dies geschieht unter "Missionseinstellungen" im Mehrspielermodus.

Markierungen auf der Karte entsprechen beim Mehrspielerspiel den Zeppelinen.

Für die Zeppeline sollten Reserven definiert werden. Es sollte eine Reserve definiert werden, die gleich am Start auf die Karte kommt.

5. MISSIONEN FERTIG STELLEN

Damit eine Mission von Sudden Strike eingelesen werden kann, muss sie noch besonders fertiggestellt und an der richtigen Stelle abgelegt werden.

Für Einzelspielermissionen wählen Sie im Menü Mission den Punkt "Einzelmission fertig stellen". Achten Sie vorher darauf, dass im Skript der Schalter, der die Mission beendet, den Befehl "Setze nächste Mission auf Kampagne verloren" beinhaltet.

Für Multiplayermissionen wählen Sie im Menü Mission "Mehrspielermission fertig stellen".

Kampagnenmissionen werden etwas anders abgespeichert. Hier werden Karte und Mission getrennt abgelegt. Wählen Sie also sowohl "Karte fertig stellen", als auch "Kampagnenmission fertig stellen".

(Um eine Kampagne mit der eigenen Mission beginnen zu lassen, müssen Sie in der Datei Sudtest.ini im Sudden Strike Verzeichnis die Variablen "map" und "mis" neu setzten. Um die original russische Kampagne zu ersetzten, setzen Sie die Variable map1 auf die Nummer Ihrer Karte und die Variable mis1 auf die Nummer Ihrer Mission. Für die deutsche Kampagne sind es map2 und mis2, für die alliierte map3 und mis3.)

Wenn Sie die Mission fertig gestellt haben, starten Sie Sudden Strike und gehen Sie in das entsprechende Menü (Einzelne Missionen, Mehrspieler oder Kampagnen). Hier finden Sie nun Ihre neue Mission unter den bereits vorhandenen.

V. ANHANG

GRUPPENVERHALTEN

Es folgen die einstellbaren Gruppenverhalten mit einer kurzen Beschreibung Ihrer Auswirkungen.

Zu jedem Verhalten gibt es noch diverse Unteroptionen, die selbsterklärend sind.

Verhalten:	Keine
KI-Zone1:	Nicht verwendet
KI-Zone2:	Nicht verwendet
KI-Gruppe1:	Nicht verwendet
KI-Gruppe2:	Nicht verwendet
Beschreibung:	Die Einheiten der Gruppe haben keine besondere Aufgabe. Sie stehen an ihren Plätzen und verteidigen sich normal gegen Angreifer.



Verhalten:	Infanterie - Zone bewachen
KI-Zone1:	bewachte Zone
KI-Zone2:	bewachte Zone
KI-Gruppe1:	Nicht verwendet
KI-Gruppe2:	Nicht verwendet
Beschreibung:	Die Gruppe sollte aus Infanterie bestehen. Sie geht in die angegebene Zone u. bleibt dort. Wenn die Gruppe auch Artillerie umfasst, so wird diese auf jeden Fall besetzt u. auch nicht verlassen, egal was bei den Unteroptionen angegeben wurde. Die Unteroptionen zum Besetzen u. Halten von Artillerie beziehen sich nur auf Geschütze, die nicht Teil der Gruppe sind.

Verhalten:	Infanterie - Gruppe folgen
KI-Zone1:	bewachte Zone
KI-Zone2:	bewachte Zone
KI-Gruppe1:	verfolgte Gruppe
KI-Gruppe2:	verfolgte Gruppe
Beschreibung:	Die Gruppe bewegt sich in die angegebene Zone u. bleibt dort. Wenn eine Einheit der zu folg. Gruppe in Sicht kommt, so wird diese v. den Einheiten bewacht, solange sie in Sicht bleibt. Artillerie wird nicht bewegt u. nur benutzt, wenn es sich ergibt.

Verhalten:	Infanterie – Haubitzen besetzten
KI-Zone1:	bewachte Zone
KI-Zone2:	besonderes Zielgebiet für die Haubitzen
KI-Gruppe1:	Nicht verwendet
KI-Gruppe2:	Nicht verwendet
Beschreibung:	Ähnlich wie "Zone bewachen", nur dass die Artillerie standardmäßig auf die KI-Zone2 ausgerichtet ist.

Verhalten:	Panzer - Zone bewachen
KI-Zone1:	bewachte Zone
KI-Zone2:	bewachte Zone
KI-Gruppe1:	Nicht verwendet
KI-Gruppe2:	Nicht verwendet
Beschreibung:	Die Gruppe bewegt sich in die Zone und bleibt dort. Die Gruppe sollte nur aus Fahrzeugen bestehen, die selbstständig feuern. Dazu zählen z.B. Panzer, Jagdpanzer, bewaffnete Transporter, der Nebelwerfer, etc. Waffen, die manuell abgefeuert werden müssen, wie Katyushas oder Calliope, sollten nicht Teil dieser Gruppe sein.



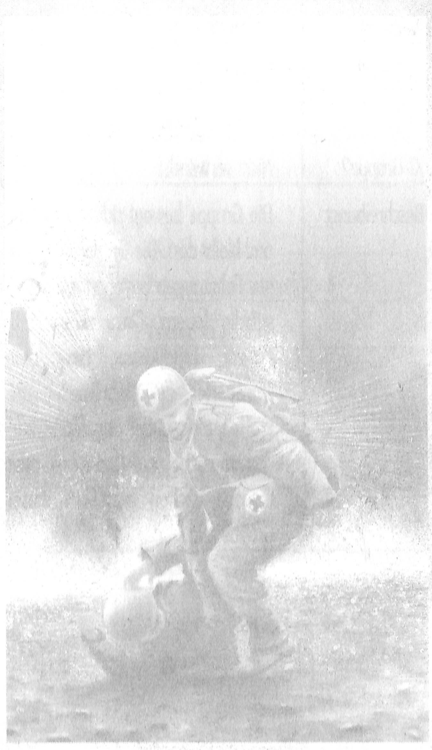
Verhalten:	Panzer – Gruppe folgen
KI-Zone1:	bewachte Zone
KI-Zone2:	bewachte Zone
KI-Gruppe1:	verfolgte Gruppe
KI-Gruppe2:	verfolgte Gruppe
Beschreibung:	Die Gruppe bewegt sich in die angegebene Zone u. bleibt dort. Wenn eine Einheit der zu folg. Gruppe in Sicht kommt, so wird diese v. den Einheiten bewacht, solange sie in Sicht bleibt.

Verhalten:	Transporter - Unterstützen
KI-Zone1:	Zone, in der sich die Transporter befinden, wenn sie nicht benötigt werden.
KI-Zone2:	Hier befinden sich auch die Transporter, wenn sie nicht benötigt werden.
KI-Gruppe1:	Zu unterstützende Gruppe
KI-Gruppe2:	Auch zu unterstützende Gruppe
Beschreibung:	Diese Gruppe sollte nur Transporter beinhalten. Die KI-Gruppen geben an, welche Gruppen unterstützt werden sollen. Die Transporter helfen dann dabei, Einheiten v. einem Ort zum anderen zu bewegen, insbesondere beim Ziehen v. Geschützen. Wenn ein Geschütz an einen Transp. angehängt ist, so bestimmt das Verhaltensmuster der Gruppe des Geschützes das Verhalten des Transporters, bis dieser das Geschütz wieder abgehängt hat.

Verhalten:	Transporter – Zur Zone fahren
KI-Zone1:	Zielzone
KI-Zone2:	Zielzone
KI-Gruppe1:	Nicht verwendet
KI-Gruppe2:	Nicht verwendet
Beschreibung:	Einfach in die neue Zone fahren. Evtl. geladene Einheiten werden in der Zielzone entladen.

Verhalten:	Versorgungs-LKWs - Reparieren
KI-Zone1:	Zone, in der Einheiten repariert werden sollen.
KI-Zone2:	Weitere Zone, in der Einheiten oder Brücke repariert werden sollen.
KI-Gruppe1:	Nicht verwendet
KI-Gruppe2:	Nicht verwendet
Beschreibung:	Die Gruppe sollte nur aus Versorgungs-LKWs bestehen. Sie werden versuchen, alle Einheiten in ihrer Nähe zu reparieren. Wenn es keine zu reparieren gibt, so werden die LKW nach KI-Zone1 fahren. Sollen Brücken repariert oder Pontonbrücken gebaut werden, so müssen die entsprechenden Optionen selektiert sein. Zudem sollten sich diese Objekte in KI-Zone2 befinden und durch Markierungen gekennzeichnet sein.

Verhalten:	Raketenwerfer – Zur Zone fahren
KI-Zone1:	Aufenthaltszone
KI-Zone2:	Aufenthaltszone
KI-Gruppe1:	Nicht verwendet
KI-Gruppe2:	Nicht verwendet
Beschreibung:	Diese Gruppe sollte nur Raketenwerfer beinhalten. Die Raketenwerfer werden in die Zone fahren, dort bleiben und versuchen, Ziele für ihr Feuer zu finden.



NOTIZEN

LIZENZVERTRAG

Mit der Benutzung/Installation der CD Sudden Strike Forever, stimmen Sie folgender Lizenvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN! Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwarepodukt, bestehend aus der Computer Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druck-materialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Software-produkt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produkt Name: **Sudden Strike Forever**

Softwareproduktlizenz

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern wird lediglich an Sie lizenziert.

1) LIZENZGEWÄHRUNG

Dieses EULA gewährt Ihnen eine Lizenz mit den folgenden Rechten: Anwendung der gelieferten Software. Dieses Softwareprodukt darf nur von Ihnen benutzt werden. Sie dürfen dieses Softwareprodukt installieren und auf einem einzigen Computer benutzen.

2) BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND BESCHRÄNKUNGEN

Beschränkungen hinsichtlich Reverse Engineering, Decompilation und Disassemblierung. Sie dürfen das Softwareprodukt nicht verändern, einem Reverse Engineering unterziehen, dekompilieren, oder disassemblieren. Das Softwareprodukt wird als Ganzes lizenziert. Seine Bestandteile dürfen nicht getrennt werden, um sie auf mehr als einem Computer zu benutzen.

Vermietung: Sie dürfen das Softwareprodukt niemandem vermieten, verleasen oder verleihen.

Softwareübertragung: Sie dürfen sämtliche Ihnen unter dieser EULA zustehenden Rechte vollständig und auf Dauer übertragen, soweit (a) Sie keine Kopien (des ganzen Softwareprodukts oder einzelnen Teilen davon) zurückbehalten, (b) Sie das ganze Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Begleitmaterialien (in Medien- oder Druckform), Upgrades, und der EULA auf Dauer und vollständig auf den Empfänger übertragen.

3) URHEBERRECHTE UND MARKENRECHTE

Das Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Abbildungen, Fotographien, Animationssequenzen, Video-, Audio-, Musik- und Textbestandteile, die in das Softwareprodukt eingearbeitet wurden), sowie sämtliche, mit diesem im Zusammenhang stehenden Marken- und Nutzungsrechte, die begleitenden gedruckten Materialien und sämtliche Kopien des Softwareprodukts sind Eigentum von CDV Software Entertainment AG, Fireglow oder einem mit ihnen verbundenen Unternehmen. Das Softwareprodukt ist urheberrechtlich und markenrechtlich durch nationales Recht sowie durch internationale Vertragsbestimmungen geschützt. Sie müssen das Softwareprodukt im Hinblick auf Archivzwecke wie jedes andere urheberrechtlich geschützte Werk behandeln, und Sie dürfen die das Softwareprodukt begleitenden Druckmaterialien nicht vervielfältigen.

Sie dürfen die Hinweise auf Urheberrechte und Marken nicht von dem Softwareprodukt entfernen, sie modifizieren oder verändern. Dies bezieht sich insbesondere auch auf Hinweise auf der Verpackung und dem(n) Datenträger(n), in Hinweisen, die auf der Webseite erscheinen oder über das Internet zugänglich sind, oder die sonst im Softwareprodukt enthalten sind oder durch dieses geschaffen werden.

4) BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Beschränkte Gewährleistung. CDV Software Entertainment AG gewährleistet, daß (a) das Softwareprodukt für einen Zeitraum von 90 Tagen ab dem auf der Quittung angegebenem Datum im wesentlichen in Übereinstimmung mit den von der CDV Software Entertainment AG mitgelieferten schriftlichen Unterlagen funktioniert.

Rechtsbehelfe des Kunden. Die Haftung von CDV Software Entertainment AG und ihrer Lieferanten sowie Ihre ausschließlichen Gewährleistungsansprüche beschränken sich nach Wahl von CDV Software Entertainment AG auf (a) die Rückzahlung der von Ihnen für das Softwareprodukt entrichteten Lizenzgebühren, soweit solche entrichtet wurden und nicht den empfohlenen Einzelhandelspreis überschreiten, oder (b) Reparatur oder Ersatzlieferung des Bestandteils oder der Bestandteile des Softwareprodukts, für deren Funktionieren CDV Software Entertainment AG hiernach einzustehen hat, soweit das Softwareprodukt mit einer Kopie des von Ihnen erhaltenen Kassenbelegs versehenen an CDV Software Entertainment AG zurückgegeben wird. Diese eingeschränkte Gewährleistung gilt nicht, wenn der Mangel des Softwareprodukts auf einem Unfall oder mißbräuchlicher oder fehlerhafter Benutzung beruht. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von 30 Tagen, oder, soweit dies eine längere Gewährleistungsfrist zur Folge hat, für die noch übrige ursprüngliche Gewährleistungsfrist übernommen. CDV Software Entertainment AG erbringt diese Gewährleistungsmaßnahmen sowie Produktserviceleistungen nur dann, wenn nachgewiesen wird, daß das Softwareprodukt auf legalem Wege bezogen worden ist.

Keine darüberhinausgehende Gewährleistung. CDV Software Entertainment AG und seine Lieferanten schließen, soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassen wird, jede weitere Gewährleistungshaftung sowie die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung aus. Hierunter fällt insbesondere die konkludente gesetzliche Gewährleistung für marktgängige Qualität, für die Eignung für einen bestimmten Zweck, für Eigentum, für die Nicht-Verletzung, im Hinblick auf das Softwareprodukt und die Bestimmung, die Serviceleistungen vorsieht, respektive für Versäumnisse im Bereich der Serviceleistungen.

5) HAFTUNGSBEGRENZUNG

Soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassenen wird, haften CDV Software Entertainment AG und ihre Lieferanten nicht für spezielle, auf Zufälligkeit beruhende oder mittelbare Schäden, ebensowenig wie für jegliche Folgeschäden, insbesondere für Schadensersatz für den Ausfall von Geschäftseinnahmen, für die Unterbrechung des Geschäftsbetriebs, für den Verlust von geschäftlichen Informationen oder sonstige Vermögensschäden, die aus der Benutzung oder aus der Unmöglichkeit der Benutzung des Softwareprodukts oder aus der Gewährung oder unterlassenen Gewährung von Serviceleistungen entstehen. Dies gilt selbst dann, wenn CDV Software Entertainment AG auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde. In jedem Fall wird CDV Software Entertainment AG´s gesamte Haftung nach den Vorschriften dieser EULA begrenzt auf die Summe, die Sie tatsächlich für das Softwareprodukt bezahlt haben. All diese Begrenzungen gelten nicht, wenn CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

6) SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam und/oder nicht durchführbar sein und/oder ihre

Rechtswirksamkeit und/oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden. Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, daß der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen und/oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

FIREGLOW

EXECUTIVE PRODUCER

VICTOR VINOKUROV

PROJECT LEADER

VICTOR STRELTSOV

LEAD ARTIST

DMITRY "PLASTILIN" JEMPALA

PROGRAMMERS

OLEG SEMENOV
VICTOR "BUKTOP" BARGACHEV
VICTOR STRELTSOV
VLADIMIR "DR. BUG" MEDEIKO

3D ARTISTS

ALEXEY "LOSIDZE" KRIVOROTKO
ALEXEY "MALENKI" BYKOV
DMITRY "PLASTILIN" JEMPALA
YURI ELSHIN

2D ARTISTS

DMITRY "PLASTILIN" JEMPALA
GLEB "GLEBSON" KUZNETSOV
ROMAN "POPAN" BARINOV

MISSIONS

VICTOR VINOKUROV
OSTAP DRAGOMOSCHENKO

SOUND AND MUSIC

IGOR "POCOMAXA" RZHEFFKIN